

GAME LITERACY × AI × TEACHING

게임리터러시 기반 AI 게임제작형 수업자료 만들기

Digital × AI 게임제작형 교재 기반 연수

● Claude

×

● Gemini

×

● Canva

주관

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute



운영사무국



(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

연수 프로그램 안내

게임리터러시의 이해부터 직접 제작까지. 연수가 끝나면 **여러분만의 게임리터러시를 적용한 수업자료**를 완성하게 됩니다.

PART 1

자료 살펴보기

완성된 게임리터러시 수업 자료로 개념을 먼저 파악

1차시

PART 2

바이브코딩 · 설계

AI 도구를 활용한 게임리터러시 수업 자료 제작 과정과 단계별 방법 살펴보기

2차시

PART 3

직접 만들기

웹 앱 게임부터 캔바 AI도구를 활용한 편집 등 슬라이드 완성까지 실습

3·4차시

PART 4

아이디어 확장

실습 작품 사례 나눔 및 수업에 적용할 다양한 발전 방향 모색

5차시

오늘의 흐름 · 5차시 × 50분

1차시
11:00~11:50
오프닝 · 게임리터러시 사례 분석

2차시
13:00~13:50
생성형 인공지능의 바이브코딩 이해 · 게임 시스템 설계

3차시
14:00~14:50
실습 1 · 웹 앱 게임 생성

4차시
15:00~15:50
실습 2 · Gemini·Canva 교재 완성

5차시
16:00~16:50
실습 3 · 산출물 공유 및 발표

친환경 건설 구조물

최근의 건설 기술은 친환경 기술을 적용하여 지속 가능한 구조물의 건설을 위해 노력하고 있습니다. 친환경 건설 구조물은 전기, 물과 같은 에너지 자원을 절약하고 환경 오염을 최소화하며, 자연환경과 잘 어울리는 특성을 지니고 있습니다.

해 보기

친환경 기술을 적용한 여러 나라의 건설 구조물에는 어떤 것이 있는지 조사해 봅시다.

친환경 건설 구조물의 예시

호주 시드니의 원 센트럴 파크

외부 벽에 설치된 수직 정원이 공기를 정화하고, 태양광 반사판이 햇빛을 아래로 반사하여 건물 내부의 에너지 소비를 줄입니다.

서울특별시청

에너지의 효율적 설계, 자연 채광 활용, 녹지 공간 조성 등을 실현한 친환경 건설 구조물입니다.

독일 프라이부르크 보봉의 바이오 솔라 하우스

재활용이 가능한 자재로 건축하고, 태양광 패널로 전기를 생산합니다. 열의 이동을 효과적으로 차단하여 실내 온도를 유지하는 고효율 단열재를 사용하여 에너지 소비를 줄입니다.

싱가포르의 슈퍼트리 그로브

태양 전지 패널로 전기를 생산하여 밤에 조명을 밝히는 데 사용합니다. 또한, 빗물을 수집하여 식물에 공급하고, 이러한 식물은 곤충들에게 서식지를 제공합니다.

<제작 교과 및 차시> 동아출판 · 실과 · 5학년 · 6단원 친환경 건설 구조물의 이해와 만들기<3차시 분량>

친환경 건설 구조물 만들기

친구들과 함께 해결할 문제를 확인하고, 아이디어를 구체화하여 건설 구조물을 만들어 봅시다.

1 문제 확인하기

다음 조건에 따라 건설 구조물을 만들어 봅시다.

- 조건**
- 에너지의 절약과 생산이 가능하도록 설계합니다.
 - 친환경 재료를 사용하고 주변 자연환경과 어울리는 건설 구조물을 제작합니다.
 - 재활용품 이용하기

도시 재생 전문가

도시의 낙후된 지역을 되살리기 위해 도시 재생 계획을 세우고 실행하는 일을 합니다. 도시의 특성을 살리면서 경제와 사회, 환경을 개선하기 위해 노력합니다.

2 계획하고 설계하기

에너지 소비를 줄이고 친환경 에너지를 이용하는 건설 구조물의 설계 방법을 조사한 뒤 적용할 수 있는 다양한 아이디어를 떠올립니다. 모둠별로 선택한 아이디어를 그림과 글로 나타냅니다.

선택한 아이디어

슈퍼트리가 있는 도시 속 정원

글로 설명하기

우리 모둠에서 만들고 싶은 친환경 건설 구조물은 '슈퍼트리가 있는 도시 속 정원'이에요. 철골과 콘크리트로 배대를 만들고, 흙과 나무 등의 친환경 재료로 만든 슈퍼트리 주변으로 다양한 식물들이 자라고 있어요. 이곳에서는 햇빛, 바람, 지열을 이용해 우리에겐 필요한 에너지를 생산할 수도 있어요. 빗물을 모아 땅속에 저장하고, 이 빗물을 숲속의 식물들에게 공급해 줘요. 정원에 사는 다양한 식물들은 공기를 맑게 해 주고, 곤충과 새들에게 보금자리를 만들어 줘요.

재료와 도구

종이 상자, 페트병, 공예용 철사, 글루 건, 휴지 싼, 페트병 뚜껑, 일회용 플라스틱 컵 뚜껑, 자갈, 색종이, 풀, 칼리 정도, 흰 종이, 종이컵, 사인펜, 가위, 칼, 자, 니퍼, 달걀판, 호스, 장갑 등

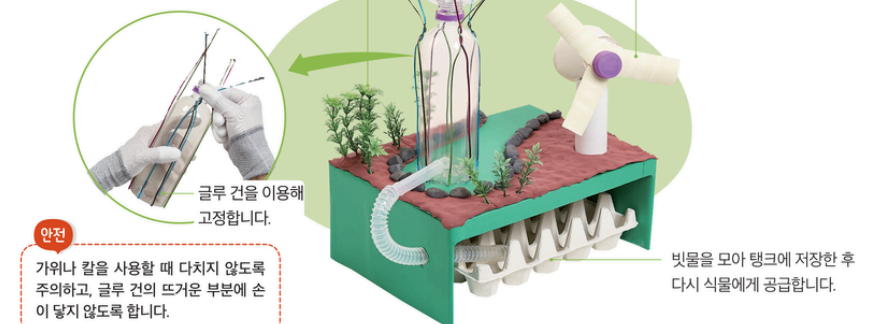
3 제작하기

제작에 필요한 재료와 도구를 준비합니다. 친구들과 역할을 나누어 건설 구조물을 만들어 봅시다.



식물은 공기를 정화하고 생물에게 서식지를 제공합니다.

태양광과 풍력을 이용해 전기를 생산합니다.



안전

가위나 칼을 사용할 때 다치지 않도록 주의하고, 글루 건의 뜨거운 부분에 손이 닿지 않도록 합니다.

빗물을 모아 탱크에 저장한 후 다시 식물에게 공급합니다.



4 평가하기

모듬별로 완성한 친환경 건설 구조물을 발표하고 평가해 봅시다.

건설 기술의 이해를 바탕으로 친환경 건설 구조물을 설계하였나요?

문제 해결을 위한 다양한 아이디어와 지속 가능한 해결 방법을 제시하였나요?

친환경 재료를 활용해 올바른 도구를 이용하여 제작하였나요?

실습 목적에 따라 친구와 협력하고 안전에 유의하며 제작하였나요?

●●● 잘함 ●●○ 보통 ●○○ 노력 필요

왜 게임리터러시인가?

학생들은 이미 **게임의 언어**로 세상을 이해합니다.

예: 퀘스트·레벨업·캐릭터·스토리·보상 등

글을 읽고 쓸 줄 아는 게 '문해력'이라면, **게임리터러시**는 게임을 읽고 (이해·해석) 따져보고(비판) 만들 줄 아는(창작·활용) 능력

- 퀘스트 → 학습 목표·과제(미션) 제시
- 레벨업 → 단계적 성취감·동기 부여
- 캐릭터 → 감정 이입 및 몰입도 상승
- 스토리 구조 → 학습 흐름·맥락 설계

이제는 교사도 **AI로 직접** 이런 게임형 수업자료를 만들 수 있습니다



퀘스트

레벨업

캐릭터

스토리

보상

오늘 소개할 『**에코시티를 구해라!**』는

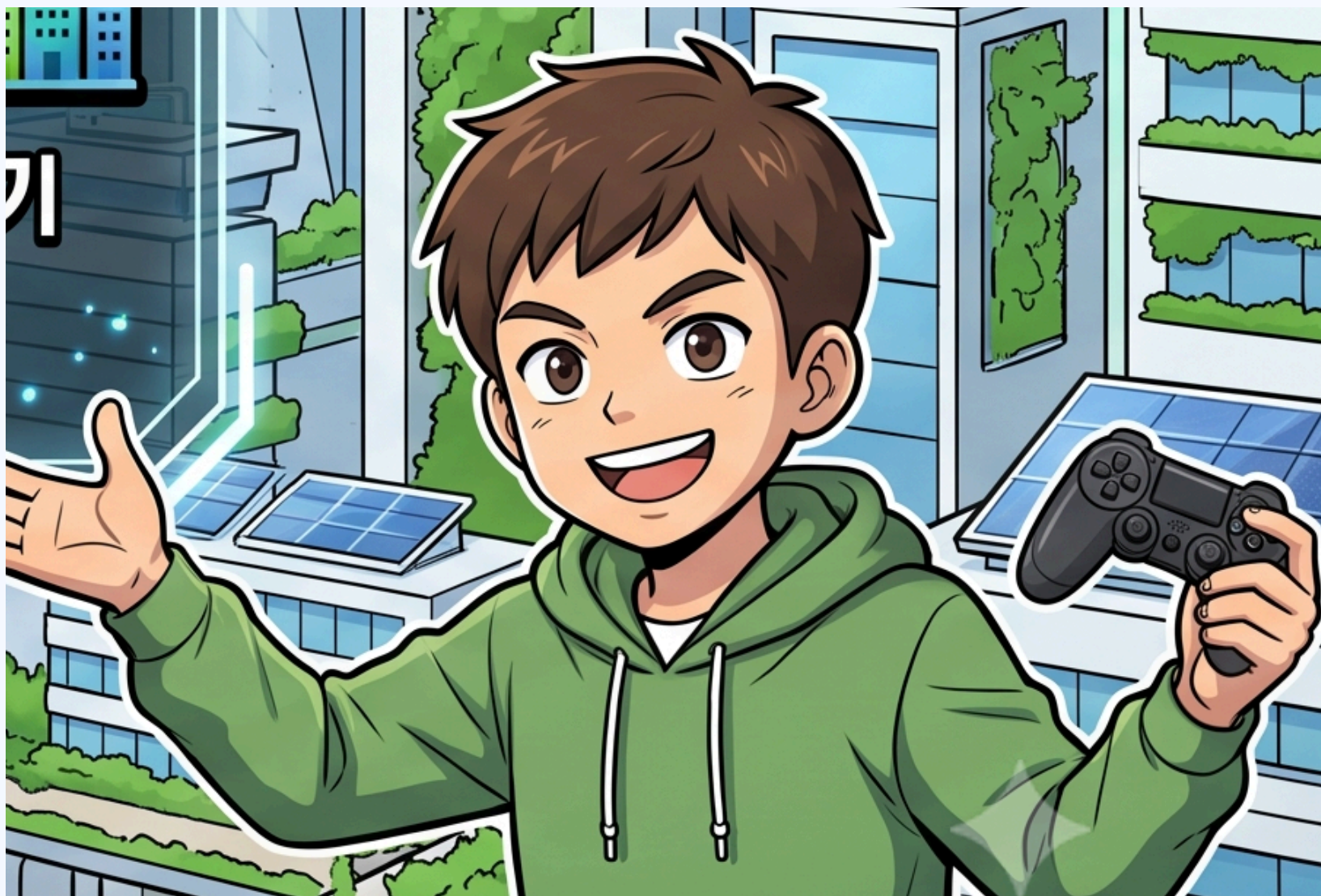
초등 5학년 실과 수업용 게임리터러시 교수학습자료입니다.

<https://canva.link/kimpro02>

오늘의 예시 : 「**에코시티를 구해라!**」 실과 5학년 6단원 · 친환경 건설

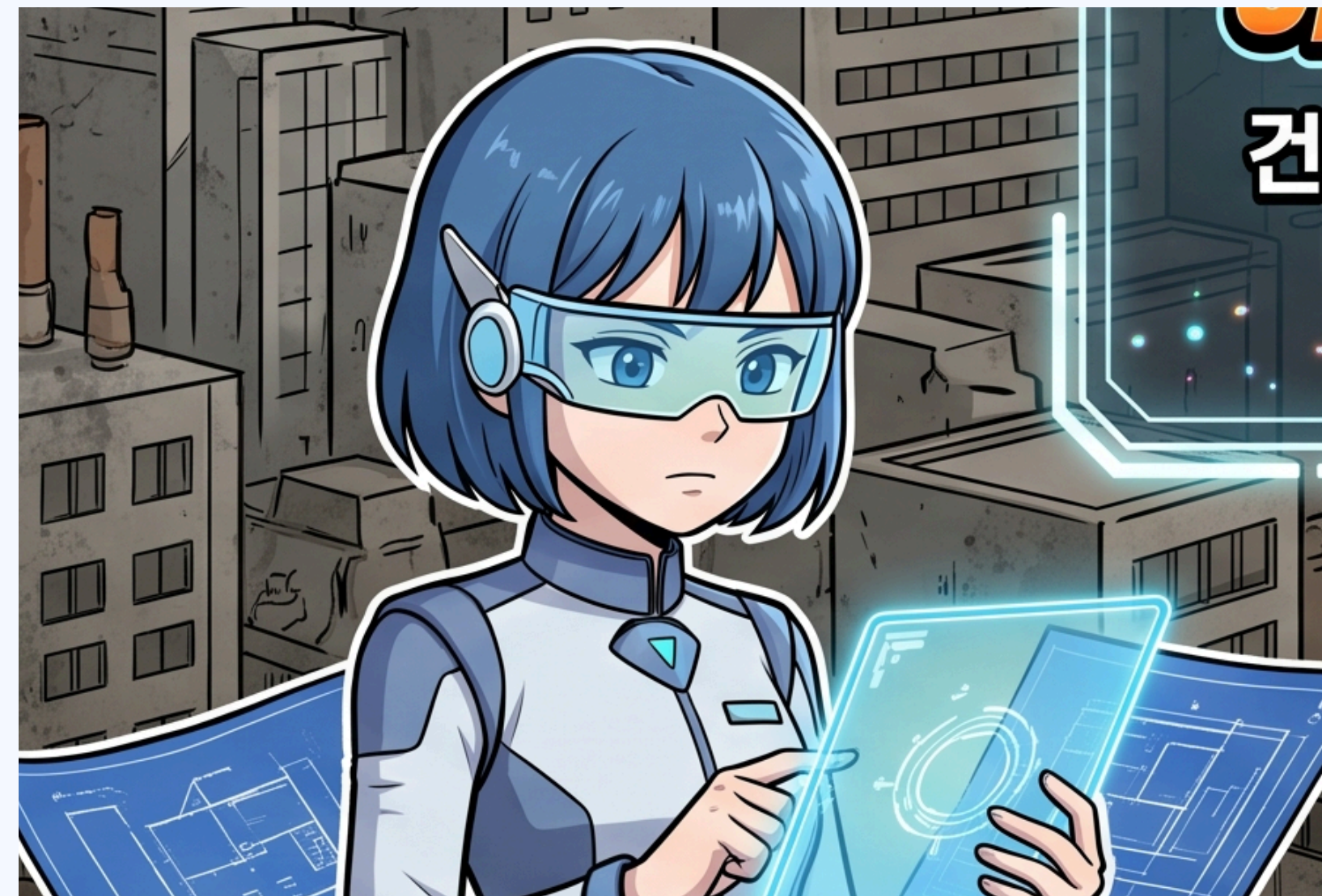
주인공 캐릭터 소개

지오의 게임오버 직후, 아르카가 모니터에서 현실로 등장합니다.



주인공 · 지오

"제일 싸고 빠른 걸로!"가 신조인 도시건설 게임 마니아. **공감형 주인공.**



가이드 · 아르카

게임 「에코시티」 속 전설의 건축가. 현실의 모든 것을 **게임 점수로 분석**하는 안내자.

스토리텔링 구조

① **실수가 쌓임**
"싸고 빠른" 선택만 반복 → "나도 저럴 것 같다" 공감을 유도

② **게임오버 (위기)**
오염 점수가 한계를 넘어 도시가 붕괴 → "왜 실패했지?" 의문

③ **되짚으며 깨달음**
아르카와 함께 무엇이 잘못됐는지 짚어가며 개념을 학습

④ **다시 도전 · 성공**
배운 개념으로 다시 선택해 지속가능한 도시를 완성

- **핵심:** 정답을 먼저 배우는 게 아니라, 실수의 맥락 속에서 스스로 문제를 발견하고 해결하는 구조



게임 점수에 교과 개념을 담는다

에코시티의 게임 점수(게이지)는 사실 교과서의 핵심 개념을 그대로 담은 것입니다.

게임 속 점수 (게이지)

환경 점수

오염 점수

자원 점수

주민 행복도

좋은/나쁜 선택의 결과

→

→

→

→

→

실제 교과 개념

환경(친환경) 정도

환경오염 수준

예산 · 자원

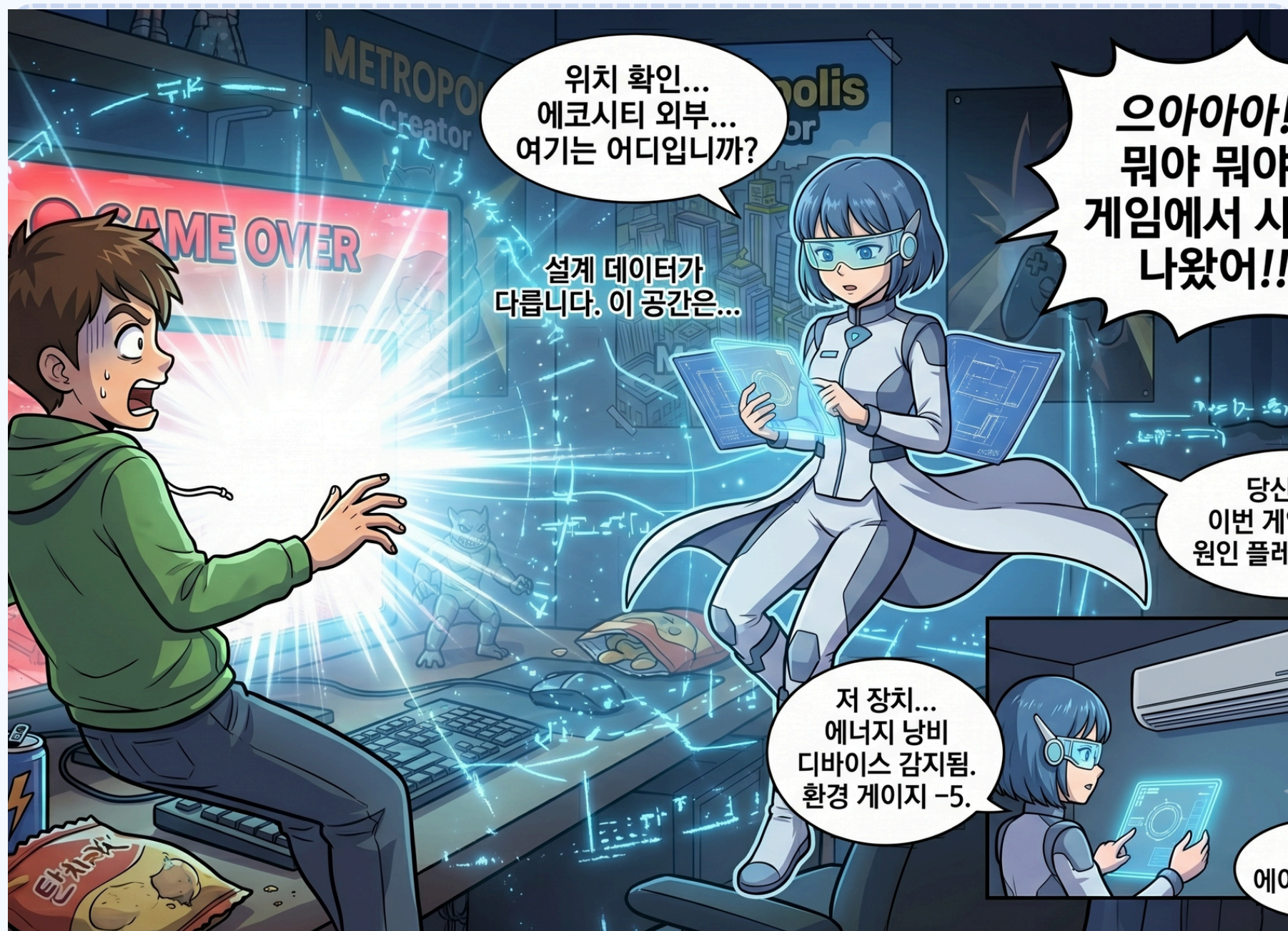
주민 만족도

친환경/비친환경 자재 선택의 효과

내 단원의 핵심 개념을 퀘스트·레벨·보상 구조로 재구성하면 → 게임형 학습이 된다

웹툰 컷 + 게임 화면

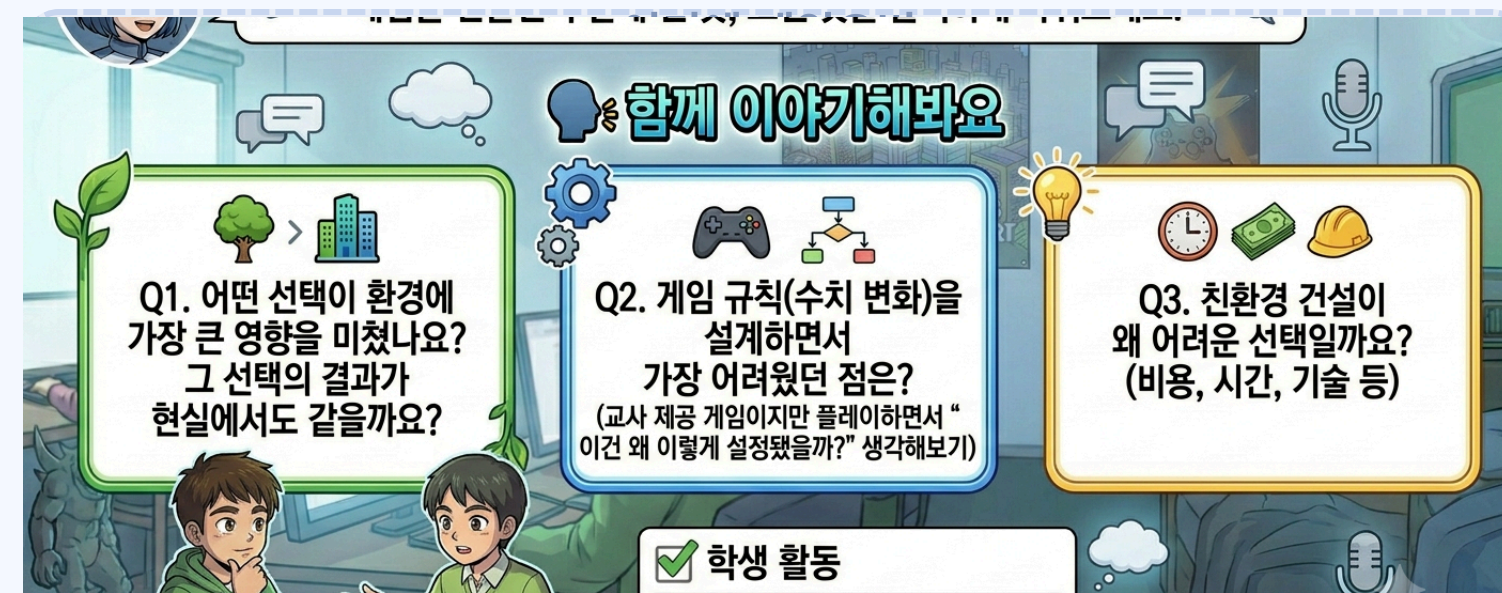
"수업 같은데 게임 같은" 인상이 학습 동기를 끌어올립니다.



캐릭터 대사를 넣은 웹툰 컷을 넣어 몰입도를 높입니다



점수 막대 · 카드



게임이 끝난 뒤 성찰 질문으로 '비판적 사고'를 끌어올립니다.

게임리터러시 요소 정리

1 내러티브 구조 · 실수 → 게임오버 → 깨달음

2 등장인물 설계 · 성장하는 지오, 안내자 아르카

3 게임 화면 요소 · 화면·피드백 요소

4 직접 만드는 게임 · 학생이 플레이하는 웹 앱

5 교육적 장치 · 개념이 게임 규칙 안에 자연스럽게 담김

오후에 직접 만들 것 · MISSION

① 기획(설계)

Claude

· Claude · 스토리·캐릭터·
점수 규칙

② 제

Claude

· Claude · 플레이되는 웹 앱

③ 웹툰

Gemini

· Gemini · 핵심 장면 웹툰 컷

④ 완성

Canva

· Canva · 편집·삽입 → 교재

4단계 제작 흐름

이 흐름이 연수 전체를 관통하는 축입니다. 네 단계를 순서대로 거치면 하나의 완성 교재가 됩니다.

①

Claude

맥락 만들기

스토리 · 캐릭터 · 게임 점수 규칙
· 웹툰 스크립트를 한 번에 설계

예: "첨부한 교사용 교과서를 분석하고 스토리텔링형 게임리터러시 수업자료를 만들기 위해 어떤 내용을 담아야 할지 제안해줘"

- 첨부+: 교과서
- 첨부+: 교사용 교과서
- 첨부+: 교사용 지도서

산출물

설계도 (스크립트)

②

Claude

웹 앱 게임 만들기

바이트코딩으로 브라우저에서 바로 플레이되는 게임 생성

예: "이 설계로 웹 앱 카드 게임을 만들어줘"

- 첨부+: 생성형 AI로 작성한 설계 문서
- 첨부+: 레퍼런스 게임 제목
- 첨부+: 레퍼런스 게임 설명

산출물

플레이되는 웹 앱 + 공개 링크

③

Gemini

웹툰 만들기

①의 스크립트를 활용해 가장 드라마틱한 장면을 생성

예: "설계도 1번 장면을 웹툰 컷으로 그려줘"

- 첨부+: 생성형 AI로 작성한 설계 문서

산출물

핵심 웹툰 컷 1~2장

④

Canva

편집 · 삽입 · 완성

웹툰을 다듬고 게임 캡처·링크를 엮어 한 자료로 완성

캔바에서 웹툰 + 웹 앱 게임을 한 슬라이드로 조립

- 첨부+: 웹 앱 게임 링크
- 첨부+: 웹툰 컷

산출물

완성 교재 (캔바 슬라이드)

바이트코딩이란?

코드를 직접 쓰지 않고, **자연어(말)**로 원하는 것을 설명하면 **AI가 만들어 주는** 제작 방식. 코딩 경험이 없어도 작동하는 웹 앱 게임을 만들 수 있습니다.

예전 방식

```
function build() {  
  let env = 50, poll = 0;  
  if (poll > 100) {  
    gameOver();  
  }  
}
```

코딩 지식이 필요



바이트코딩

"친환경 도시를 건설하는 **카드 게임**을 만들어줘.
점수는 4개, 카드는 6장, 오염이 한계를 넘으면
게임오버야. 점수의 기준은..., 카드의 기준은,,,
좋은 아이디어 있으면 제안해주고, 나에게 질문
을 하면서 내 의도를 파악해."

말로 설명 → 실행되는 게임

연구 근거 — 낮은 진입장벽 덕에 학생은 코드 대신 아이디어·설계에 집중하고, 자기효능감·도전의식·협동이 향상됩니다.
교사·학생은 **설계자 · 평가자 · 수정자**가 됩니다.

내 단원의 핵심 개념을 게임 점수로 바꾸기

좋은 교육용 게임 = 교과 핵심 개념이 곧 게임 규칙(점수·선택·결과)이 되는 게임



내 단원의 핵심 개념 4개 뽑기

예: 친환경 건설 구조물 → 오염·환경·자원·행복. 단원에서 가장 중요한 4가지를 골라요



각 개념을 게임 점수(막대) 4개로

개념 하나당 막대 하나 — '오염 점수' '행복 점수'처럼 0~100으로 막대로 표시



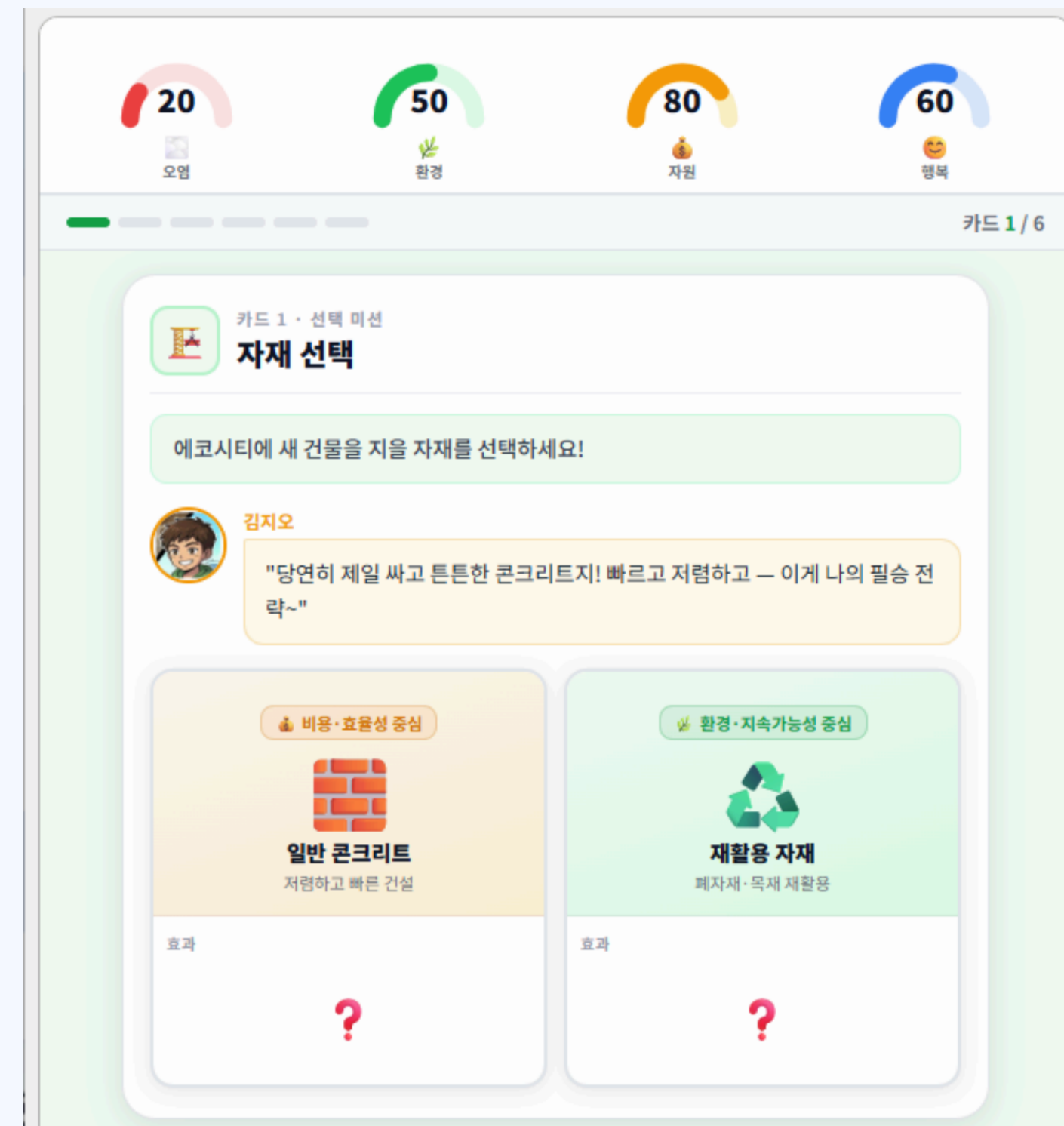
선택(카드)이 그 점수를 올리고 내리게

'친환경 건설 재료' 카드 → 환경 점수 +20. 좋은 선택은 ↑, 나쁜 선택은 ↓
환경 점수가 오르면 자원 점수는 떨어지게 등



꿀팁 — 점수 4개가 서로 영향을 주게 설계하면 더 재밌어요.

예: 오염이 오르면 행복 점수가 떨어지도록



내 단원 고르기

본인 학년 단원으로 만듭니다 — 긴 단원 ×, 짧은 1~2차시 분량이면 충분.

고르는 기준

- 1 핵심 개념을 3~4개 정도로 나눌 수 있는가**
너무 적으면 단조롭고, 너무 많으면 복잡해져요
- 2 선택이 분명한가**
선택에 따라 점수가 오르고 내리는 단원이 좋아요
- 3 결과가 눈에 보이는가**
"이 선택 때문에 이렇게 됐구나" 하는 피드백이 있으면 최고

정했으면 **단원명 · 학년 · 핵심 개념 4개**를 체크하세요.
다음 단계에서 그대로 씁니다.

이런 단원이 잘 맞아요

분리배출

물·에너지 절약

용돈 관리

점수를 올리고 내리는 '균형'이 자연스러운 단원이 특히 잘 맞아요.

예 · 분리배출 단원을 점수 4개로

종이

플라스틱

캔·고철

일반쓰레기

→ 이 4개 개념이 그대로 게임 점수 4개가 됩니다



꿀팁 — 단원이 안 떠오르면 '좋은 선택·나쁜 선택이 분명한 단원'부터 고르세요. 그럴수록 게임으로 만들기 쉽습니다.

실습 ① Claude로 맥락 만들기

1 claude.ai 접속 → 새 대화

2 선택한 교과서를 올려 단위 분석부터 맡기기

3 스토리·캐릭터·점수 규칙·웹툰 스크립트를 **한 번**에 설계

4 결과를 **반드시 저장** — 다음 게임·웹툰에 모두 사용 패킷을 아끼기 위해 md형식으로 저장

 **꿀팁** — 클로드 데스크탑 버전의 Cowork 기능을 사용하면 첨부파일을 하나씩 업로드 할 필요가 없이 폴더 지정으로 간단하게 프로젝트 지식으로 사용할 수 있습니다.

PROMPT · 맥락 만들기

[학년] [과목] [단원명] 단원을 게임리터러시 기반 스토리텔링 + 게임제작형 수업자료로 만들려고 해. 아래를 한 번에 만들어줘.

- 1) 등장인물 2명 (공감형 주인공 + 안내자)
- 2) 전체 스토리 흐름 (실수 → 게임오버 → 깨달음)
- 3) **게임 점수 규칙** (핵심 개념 4개 → 점수 4개)
- 4) 웹툰 장면 스크립트 (드라마틱한 장면 2개)

1-8장 (웹툰 슬라이드)

[배경 및 레이아웃] [캐릭터] [대사] [교육 내용 박스] [연출 포인트]

9-15장 (활동 슬라이드)

[배경 및 레이아웃] [화면 구성] (보여줄 내용) [교사 안내 멘트] [학생 활동]



웹 앱 게임 만들기

2차시 설계서를 → 실제로 플레이되는 웹 앱 게임으로. 도구: Claude (바이브코딩)

프롬프트 작성



게임 생성



플레이테스트 · 수정



게시 (링크)

50
분

3차시 · 50분 실습



에코시티를 구해라
스크립트.txt

TXT

이거에 맞게 학생용 앱을 만들려고 해. 나와 논의해서 만들어보자, 이해했어?

6월 9일 ↺ ↻ ✎ 📄

분석했고 앱 개발을 위한 핵심 질문들을 준비했습니다 >

스크립트 다 읽었어요. 내용 완전히 파악했습니다. 🔥

요약하면 — 실과 5학년 6단원, 게임리터러시 기반으로 지오·아르카 캐릭터를 활용한 3차시 수업이고, 10차시에 학생들이 에코시티 카드게임을 바잉 ↓ !딩으로 직접 만드는 게 핵심 활동이네요.

보여 제자 저에 반하으 마치야 한 거 같아서 뭐 가지 여쭙보게요

Claude Fable 5는 현재 사용할 수 없습니다.

[자세히 알아보기](#) ✕

메시지를 입력하세요...

+

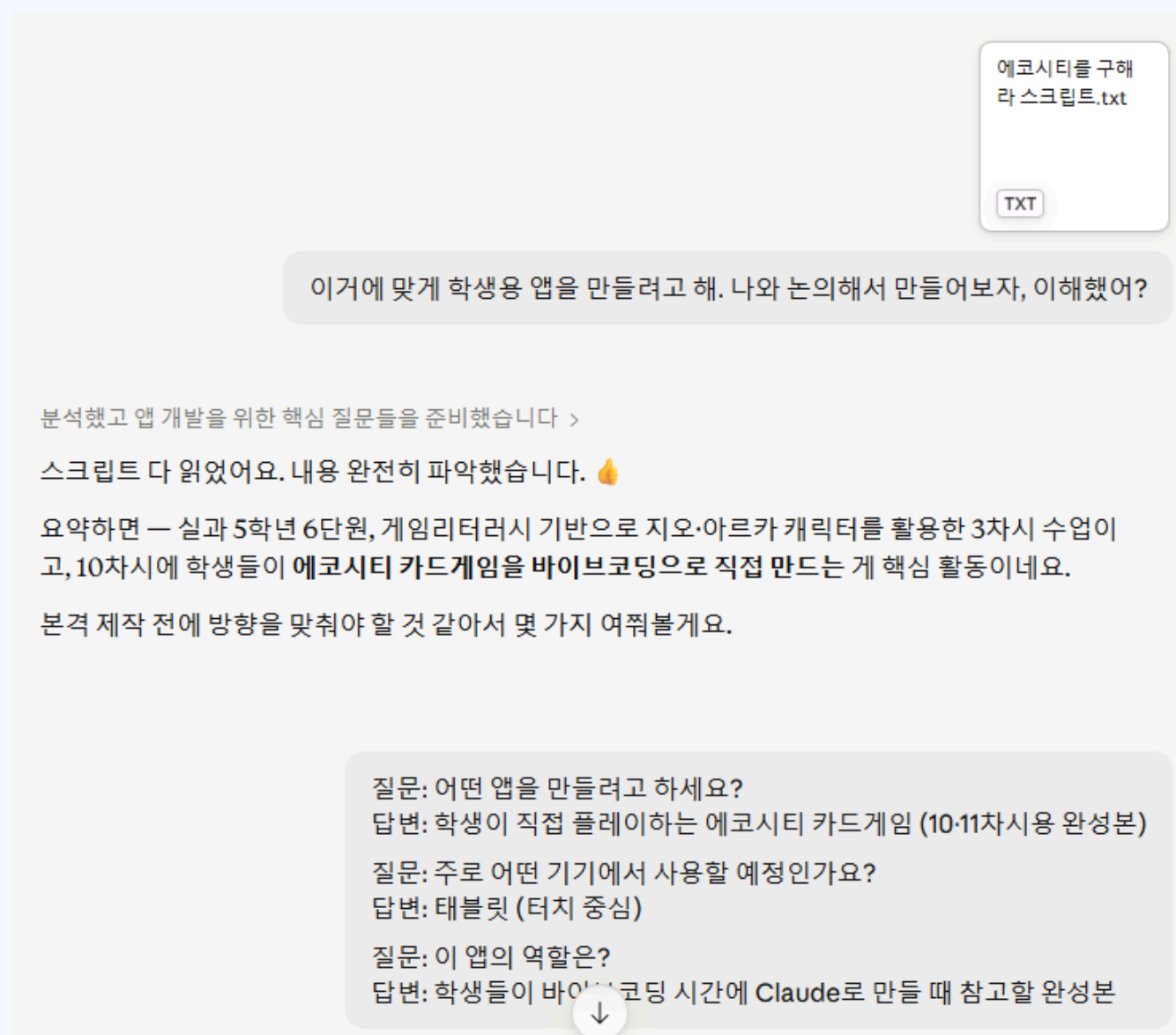
Sonnet 4.6 높음 ▾



Claude는 AI이며 실수할 수 있습니다. 응답을 다시 한번 확인해 주세요.

Claude로 생성 + 바로 플레이테스트

프롬프트 붙여넣기 → 전송 → Claude가 웹 앱 게임 생성 (1~2분)
→ 미리보기에서 바로 테스트



✓ 점수가 의도대로 변하나?

✓ 게임오버/클리어가 작동하나?

✓ 초등학생이 이해할 화면인가?

게임 수정하기 — 말로 고치기

마음에 안 들면 한 번에 완성하려 하지 말고 **조금씩 대화**로 다듬으세요. 색·글씨·난이도까지 전부 말로 바꿀 수 있습니다.

이렇게 말해보세요

"게임 제목을 '○○○'으로 바꿔줘"

"○○ 카드의 점수 변화를 더 크게 해줘"

"게임오버 조건을 더 쉽게 / 어렵게 해줘"

"전체 색을 초록 계열로 바꿔줘"

"글씨를 더 크게, 초등학교도 읽기 쉽게 해줘"

"이기면 축하 화면을 보여줘"



몇 가지 수정을 하자. 게임톤은 밝았으면 좋겠어, 화이트에 그린/블루 이런 톤이면 좋겠어. 시작부터 칙칙해

1. 박지오와 아르카 사진, 내가 원하는 게임 화면 느낌을 업로드 해줄게 이걸 활용해줘.
2. 이건 너무 어려워질 수 있어서 조심스러운데 너무 환경 행복만 원했다가는 너무 비싸거나(자원 소모량 높음), 친환경이 꼭 행복을 높여주거나 하지는 않지 않아? 네가 판단하기 편하게 이 차시를 만든 교사용 교과서를 첨부파일로 넣어줄게.

모든걸 종합해서 하지만 내가 올린 에코시티를 구해라 스크립트와는 최대한 흐름이 같게 고민하고 알려줘

시간 관리 — 2~3회 수정 후 마무리하세요. 완벽함보다 '작동'이 먼저입니다.

산출물 게시 → 공개 링크 받기

이 링크가 4차시 캔바 슬라이드에 들어갑니다. 반드시 보관하세요.



[게시] 클릭

완성 게임에서 게시 버튼 → 공개 링크 생성

복사



JSX 형식으로 다운로드

산출물 게시

이미 게시된 콘텐츠



링크 복사

메모장에 저장

산출물 게시

게시됨(공개)

링크가 있는 웹상의 모든 사용자가 아티팩트를 볼 수 있습니다. 대화는 비공개로 유지됩니다.

<https://claude.ai/public/artifacts/888265ce-1d3...>

링크 복사

게시 취소

아티팩트를 비공개로 전환하면 다시 게시할 수 없습니다. 새로운 Artifact를 생성해야 합니다.

사가 생성한 것으로 검증되지 않았습니다.

4



김지오

"제일 싸고 빠른 걸로 다 지으면 되거든~ 이게 나의 필승 전략!"

아르카



"당신이 이번 게임오버의 원인 플레이어군요. 선택들이 어떻게 누적되는지 살펴봅시다."

게임 시작!

오염 게이지 100% 또는 행복도·자원이 0이 되면 게임오버



누구나 바로 플레이

링크로 접속하면 즉시 게임 실행

반응형 앱으로 생성하기 — 다양한 기기에 자동으로 사이즈를 맞추려면 반응형 앱으로 제작해 달라고 합니다.

실습 1 자주 묻는 질문

Q 게임이 이상하게 만들어졌어요

A 한 번에 다 고치려 하지 말고 "○○ 부분을 이렇게 고쳐줘"처럼 한 군데씩 짚어 다시 요청하세요

구체적으로 짚을수록 정확히 고쳐줍니다

예) "점수 막대가 안 보여 → 화면 위쪽에 4개를 크게 보여줘"

Q 화면이 안 나와요

A 미리보기를 새로고침하거나, "처음부터 다시 만들어줘"라고 요청하면 대부분 해결됩니다

생성이 중간에 끊겼을 수 있어요

예) "처음부터 끝까지 다시 만들어줘"

Q 너무 복잡해요

A "점수를 3개로, 카드를 4장으로 줄여줘"처럼 요소 수를 줄이면 훨씬 단순해집니다

단순할수록 학생이 이해하기 쉬워요

예) "선택지를 2개로 줄이고 규칙을 쉽게 설명해줘"

Q 링크가 안 열려요

A 게시(공개) 상태인지 확인하고, 링크 주소를 처음부터 끝까지 복사했는지 점검하세요

https로 시작하는 전체 주소인지 체크

팁) https:// 부터 끝까지 드래그해 한 번에 복사하세요



게임제작형 교재 완성

웹툰 + 게임을 합쳐 **슬라이드형 교과융합자료** 완성. 도구: Gemini(웹툰) → Canva(편집·삽입)

웹툰 컷 생성



캔바에서 수정·조립



게임 캡처 + 링크 삽입

50
분

4차시 · 50분 실습

Gemini로 핵심 웹툰 컷 생성

스크립트에서 **가장 드라마틱한 장면 1~2컷만** 선택 (첫 만남 / 위기 순간)

PROMPT 공식

[상황] + 웹툰 스타일 + 말풍선 포함 + [분위기]



[배경 및 레이아웃]

슬라이드 1의 배경과 같은 구성 (오염 도시 vs 친환경 도시 대비).

단, 오른쪽 친환경 도시가 훨씬 더 크고 밝게 강조됨.

아래에 아르카와 지오가 나란히 서 있음.

[캐릭터]

아르카: 홀로그램 태블릿을 담으며 지오에게 고개를 끄덕이는 포즈.

지오: 뿌듯한 표정으로 손을 흔드는 포즈.

[아르카 대사]

아르카: "당신들은 오늘 게임의 규칙을 이해하고, 직접 만들었습니다."

게임 속 선택이 현실의 건설 기술과 연결된다는 것도 알게 됐죠."

지오: "처음엔 그냥 싸고 빠른 게 최고인 줄 알았는데..."

환경 게이지가 왜 있는지 이제 알 것 같아요."

아르카: "에코시티로 돌아가겠습니다. 임무 완료."

지오: "또 와요! 다음엔 교통 기술 게임도 만들어봐요!"

아르카: (모니터 화면으로 돌아가며) ".....고려해보겠습니다."

[정리 박스 (게임 엔딩 크레딧 UI 스타일)]

🎮 오늘 우리가 한 것

✓ 친환경 건설 구조물의 특징을 이해했습니다
(자재·에너지·물·녹지·단열재)

✓ 게임의 규칙이 현실 건설 기술과 연결됨을 발견했습니다

✓ 직접 카드게임을 코딩하고 플레이테스트했습니다

[연출 포인트]

▶ 아르카의 마지막 "(교통 기술) 고려해보겠습니다" — 다음 단원 복선 + 웃음 포인트.

▶ 지오의 성장이 느껴지는 마지막 대사 — 처음의 "싸고 빠른 게 최고"에서 변화.

▶ 정리 박스는 학습목표 달성 여부를 학생이 스스로 확인하는 체크리스트 형태.

Canva : 웹툰 AI 수정 + 슬라이드 조립

canva.com → 새 프레젠테이션(16:9) → 웹툰 업로드 → AI 다듬기 → 배치 → 조립



Magic Layers

웹툰 캐릭터를 깔끔하게 분리 가능



Magic Eraser

불필요한 요소 및 글자 수정 가능

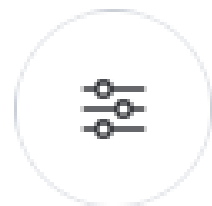


배경 제거

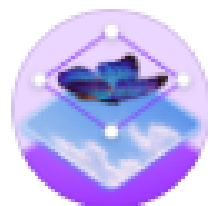
깔끔한 배경 제거

도구

모두 보기



조정



Magic
Layers



Magic Edit



해상도 향상



배경 제거



Magic
Eraser



이미지로
동영상 생성



배경 생성

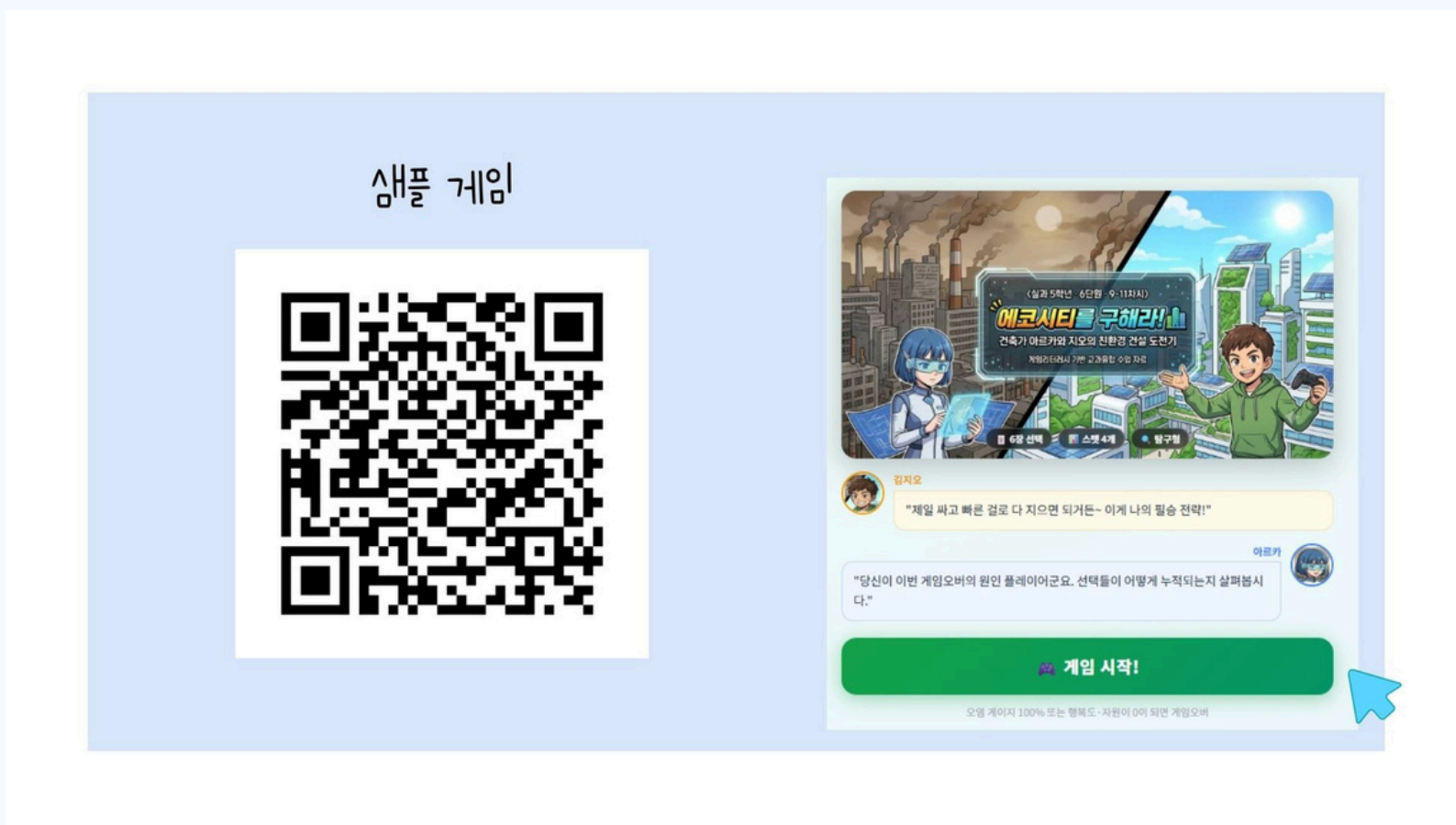
① 16:9 프레젠테이션 템플릿 선택

② Magic Eraser로 불필요한 요소 정리

③ Magic Layers로 각 요소 추출 가능

Canva : 게임 실행 캡처 + 링크/QR 삽입

"보여주는 캡처 + 진짜 플레이되는 게임"이 한 슬라이드에 담깁니다 — 오늘 산출물의 완성 지점.



▶ 게임 링크 열기



▶ 프롬프트 학습지 열기

실습 2 자주 묻는 질문

Q 캐릭터가 매번 달라져요

A 캐릭터 설명을 매번 똑같이 적고, "같은 캐릭터로, 흰 배경"을 항상 함께 넣어주세요

첫 생성 때 쓴 문장을 복사해두면 편해요

예) "앞서 만든 그 아이, 같은 얼굴·옷·흰 배경으로 다시 그려줘"

Q 배경 제거가 지저분해요

A 처음부터 "흰 배경"으로 생성한 뒤, 남은 부분은 캔바 AI 지우개로 다듬으세요

복잡한 배경일수록 깔끔하게 안 떨어져요

예) "캐릭터만 남기고 배경은 전부 희게 해줘"

Q QR/링크가 안 열려요

A 게시 링크가 공개 상태인지 확인하고, 새 탭에 붙여넣어 실제로 열리는지 테스트하세요

공개(게시) 상태인지 먼저 확인하세요

팁) 새 탭을 열어 링크를 붙여보고 게임이 실행되는지 확인

Q 시간이 부족해요

A 욕심내지 말고 웹툰 1컷 + 슬라이드 4장으로 줄이면 시간 안에 충분히 완성됩니다

핵심 장면 1컷이면 충분합니다

우선순위: 게임 링크 → 웹툰 1컷 → 개념 설명 순으로 채우기

실습 ③

산출물 공유 — 패들렛 업로드

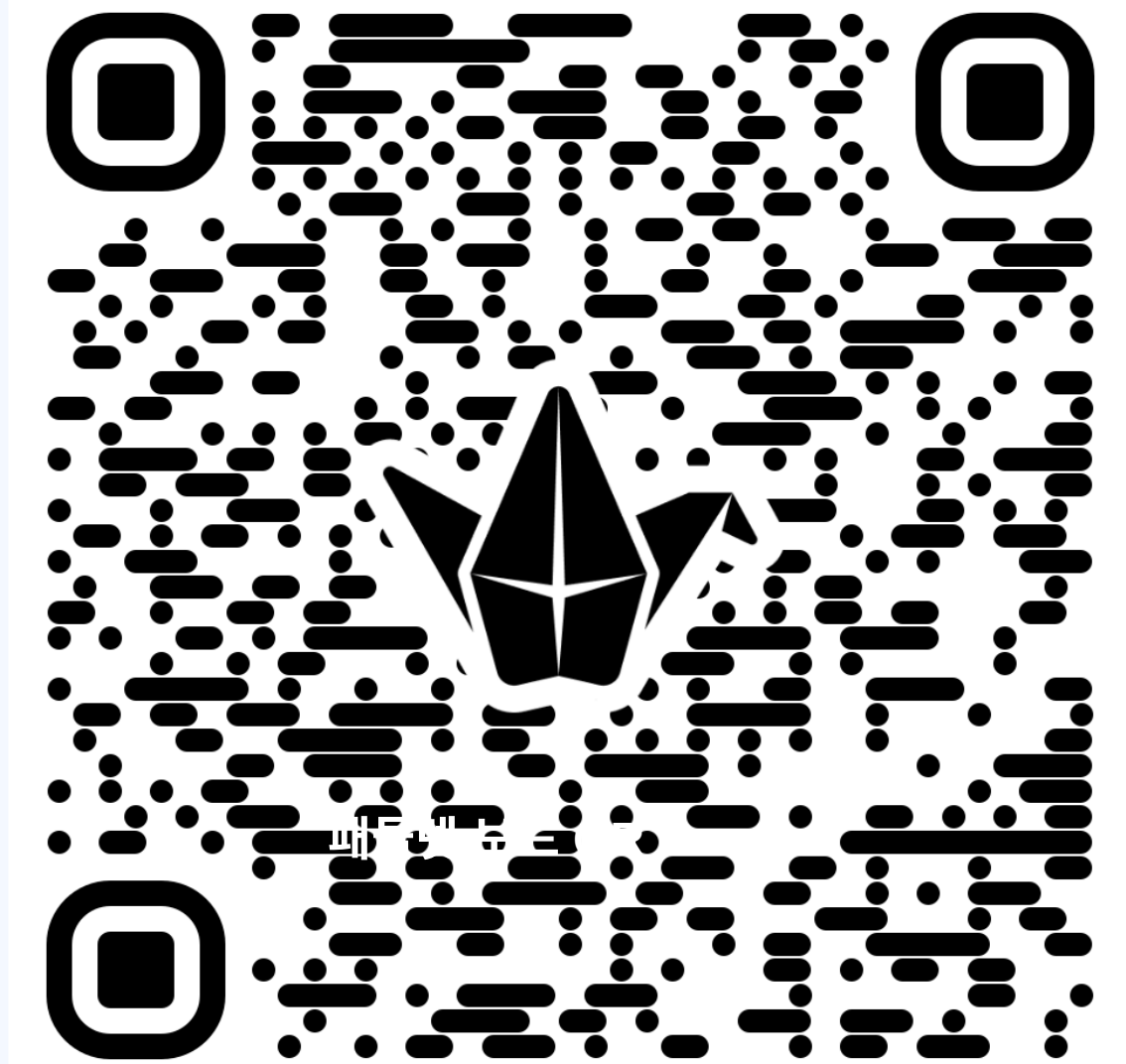
5차시 · 완성한 캔바 자료를 보드에 모아 함께 봅니다.

1 캔바에서 **공유 링크** 생성 (보기 권한)

2 패들렛 보드에 **링크 업로드** — 제목: 단원명 + 닉네임

3 한 줄 소개 덧붙이기 — "어떤 단원 / 어떤 게임"

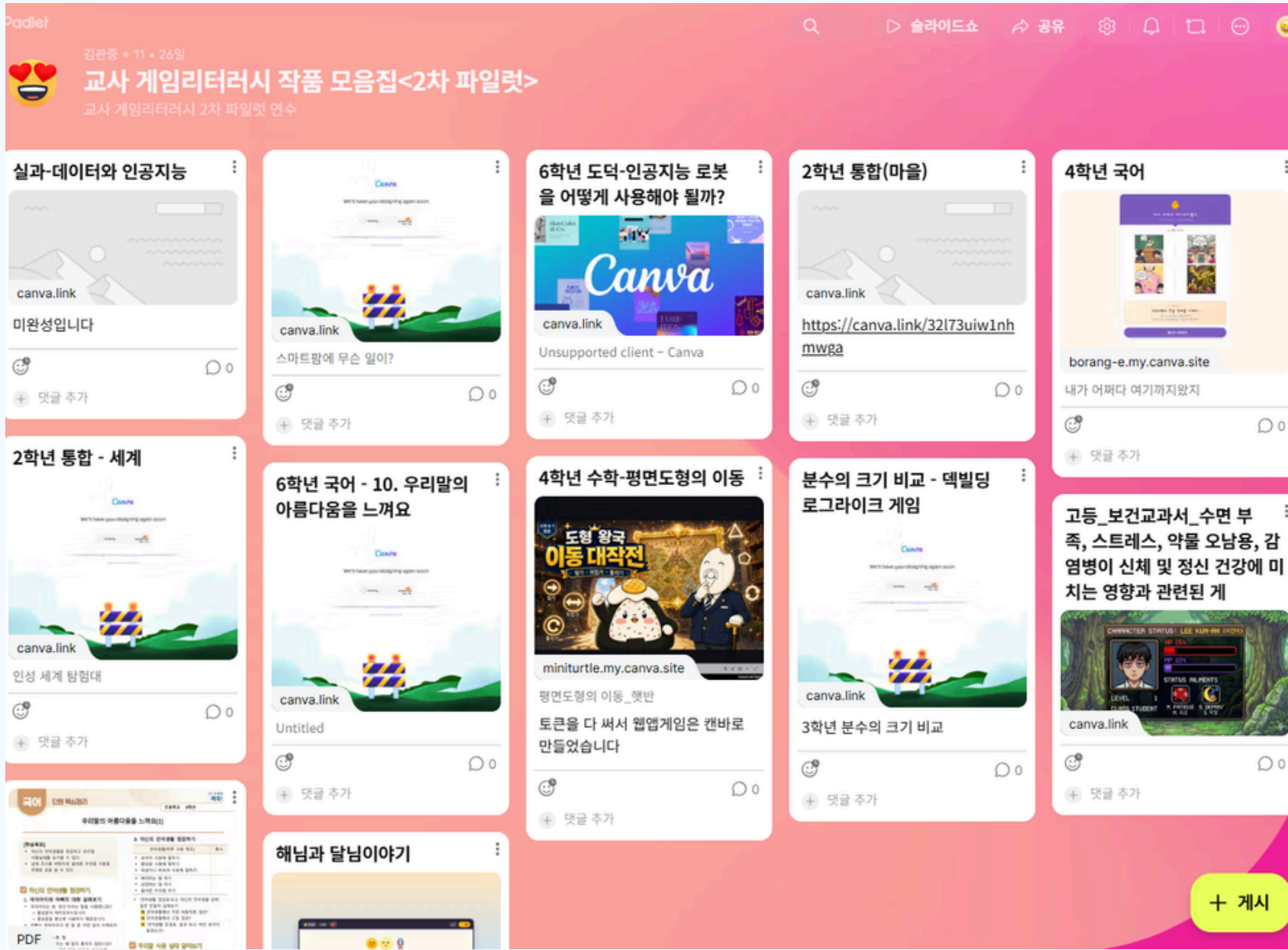
💡 **꿀팁** — Canva 오른쪽 위에 공유 버튼을 누르면 아래 쪽에 공개보기링크 버튼이 있습니다.



전체 발표



2차 파일럿 연수 패들렛



발표 포인트

1인 1~2분

- 어떤 단원을 골랐나**
왜 이 단원을 골랐는지 한 문장으로 소개
- 핵심 개념을 어떤 점수/카드로 바꿨나**
핵심 개념 4개를 어떤 점수·카드로 바꿨는지, 설계하면서 가장 고민했던 지점은 무엇이었는지
- 직접 게임 플레이 시연**
게임 링크를 열어 그 자리에서 한 판 — 카드를 눌렀 점수가 움직이는 장면을 보여주기

좋았던 점 1개를 댓글로 남기기 👍

체크포인트 — 자기 점검

내 산출물이 얼마나 완성됐는지 스스로 확인해 보세요.



핵심 교과 개념이 게임 점수/선택으로 들어갔나요?



게임이 실제로 플레이되고 링크가 열리나요?



웹툰·캐릭터가 스토리와 일관적인가요?



캔바 슬라이드에 게임 캡처 + 링크/QR이 있나요?

오늘 배운 것 정리

01

분석가

원하는 교과서 페이지를 가지고 게임리터러시를 어떻게 적용시키는지 분석

✓ 에코시티 사례 분석

02

설계자

내 단원을 게임(점수·규칙)으로 설계

✓ 내 단원 점수표 완성

03

개발자

Claude 등 생성형 AI로 플레이되는 웹 앱 게임 제작

✓ 플레이되는 게임 + 링크

04

디자이너

Gemini·Canva로 게임이 담긴 슬라이드형 교재 완성

✓ 게임이 담긴 캔바 자료

오늘 여러분의 손에 남는 것 — 플레이되는 게임 + 게임 링크가 담긴 캔바 학습자료

더 발전시키려면 — 네 가지 방향

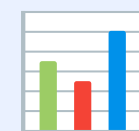
오늘이 끝이 아니라 시작입니다.



퀘스트형

학생 선택에 따라 이야기 흐름이 갈리는 분기형 게임 (하이퍼링크 활용)

예) "쓰레기를 어디에 버릴까?" → 선택마다 다른 장면으로 이어짐



레벨업형

개념을 익힐 때마다 레벨·배지가 오르는 시각적 보상 체계

예) 분리배출을 모두 익히면 '에코 레벨 3 · 환경 지킴이' 달성



협동형

모둠이 점수·카드를 나눠 맡아 하나의 게임을 함께 완성

예) 4명이 점수 막대 하나씩 맡아 협력 플레이



체험 연계형

오프라인 체험 결과를 데이터로 바꿔 게임에 반영 (신체활동 결합)

예) 운동장에서 주운 쓰레기 개수를 게임 점수로 입력

THANK YOU

AI와 함께라면, 교사도 학생도 게임 개발자가 될 수 있습니다

게임리터러시 기반 AI 게임제작형 수업자료 만들기

2026 교사 게임리터러시 사업 · 3차 파일럿 연수

여러분의 피드백이 연수 모델 표준화에 반영됩니다

CONTACT

2026 교사 게임리터러시 운영사무국
(사)한국창의정보문화학회

전화 031-470-6375 **이메일** 3cgameliteracy@gmail.com

주관

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute



운영사무국



(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

웹툰 제작 프롬프트

캐릭터 프로필

■ 주인공: 박지오

기본 설정

- 학년/나이: 초등학교 5학년 / 11세
- 성별: 여자
- 성격: 빠른 결과를 원하는 타입. 게임에서 항상 "제일 싸고 빠른 걸로"만 고름. 귀찮은 건 참지 못함. 하지만 틀렸다는 걸 알면 바로 고치는 솔직한 성격.
- 특기: 도시건설 게임 (마인크래프트, 심시티 스타일). 게임 시간만큼은 진지함.
- 꿈: 언젠가 나만의 도시를 설계해보고 싶다 (게임처럼).
- 결함: 환경 영향을 생각하지 않고 가장 저렴한 선택만 함 → 게임오버 반복

외형 (제미나이 이미지 생성용)

- 스타일: 한국 웹툰 스타일 초등학생 소녀
- 머리: 단발머리, 검은색, 약간 빠쳐나온 자연스러운 스타일
- 복장: 연두색 후드 집업 + 청바지 + 흰 운동화
- 소품: 헤드셋을 목에 걸고 다님 (게이머 느낌)
- 표정 기본값: 약간 자신만만하고 털털한 표정
- 체형: 평범한 초등학생 체형

서사적 역할

- 빠른 선택 → 나쁜 결과를 반복하다 깨닫는 성장형 캐릭터
- 학생들이 "나도 저럴 것 같다"고 공감하는 역할
- 나쁜 의도가 아닌 "몰라서" 하는 잘못된 선택 → 비난이 아닌 공감 유도

■ 가이드: 아르카 (Arka)

기본 설정

- 정체: 2100년 배경의 도시건설 게임 "에코시티"의 전설적인 건축가 캐릭터. 지오가 게임오버 직전 화면에서 현실로 튀어나옴.
- 특기: 모든 현실 상황을 게임 스태트로 분석하고 말함.
- 현실 세계: 처음 와봐서 당황하지만 건설/환경 문제 앞에서는 즉각 반응하고 단호해짐.
- 말투: 항상 정중하고 약간 격식체. "~입니다", "~하십시오" 스타일.
- 코믹 포인트: 현실의 모든 것을 게임 용어로 해석함
 - 에어컨: "에너지 낭비 장치 감지됨"
 - 지오 라면 먹는 것: "영양 게이지 충전 중이군요"
 - 낡은 건물: "환경 게이지 적색 경보 구조물입니다"

외형 (제미나이 이미지 생성용)

- 스타일: 한국 웹툰 스타일, 미래 건축가 느낌의 캐릭터 (성별 중립적, 약간 여성적)
- 머리: 흰색/은색 단발머리, 깔끔하게 정돈된 스타일
- 복장: 흰색 건축가 헬멧 (안전모), 청사진 패턴이 프린트된 하늘색 코트, 코트 안에 흰 셔츠, 검은 슬랙스
- 소품: 항상 투명한 홀로그램 태블릿을 들고 다님 (설계도가 3D로 떠 있는 미래형)
- 눈빛: 기본적으로 차분하고 분석적이지만 코믹 장면에서는 당황한 표정
- 체형: 날씬하고 단정한 성인 체형

말투 및 특징 (게임 언어 → 교육 내용 변환표)

- 오염 게이지 → 환경오염 수준
- 환경 게이지 → 환경점수
- 자원 게이지 → 예산
- 주민 행복도 → 주민만족도
- 에너지 효율 스태트 → 에너지 효율
- 자재 업그레이드 → 친환경 자재 선택
- 버프 → 좋은 건설 선택의 효과
- 디버프 → 나쁜 건설 선택의 결과
- 게임오버 → 도시 붕괴 / 환경 재앙

수업 구성 (총 15장 슬라이드 / 3차시 120분)

- 9차시 (슬라이드 1-8): 웹툰 스토리 + 친환경 건설 개념 학습 (40분)
- 10차시 (슬라이드 9-12): 바이브코딩 게임 제작 — 2인 1조 (40분)
- 11차시 (슬라이드 13-15): 플레이테스트 + 피드백 + 정리 (40분)

핵심 스토리 구조 (B → A 방향)

- B 방향 (공감): 지오의 "싸고 빠른" 선택들이 쌓임 → 학생들이 "나도 저럴 것 같다"
- A 방향 (깨달음): 게임오버 + 아르카 등장 → "아, 그래서 환경이 중요했구나"
- 게임리터러시 핵심: 게임의 규칙(스텝 시스템)이 곧 현실 건설 기술 개념과 연결됨을 이해하고 직접 게임을 만들어봄으로써 내재화

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 1 타이틀)

[배경 및 레이아웃]

화면이 대각선으로 반 갈림.

왼쪽 반: 회색 콘크리트만 가득한 오염된 도시 (굴뚝 연기, 삭막한 건물, 갈색 하늘)

오른쪽 반: 태양광 패널과 수직 정원이 있는 녹색 친환경 도시 (맑은 하늘, 녹지)

중앙에 게임 로딩 UI 스타일의 타이틀 박스.

[텍스트 구성]

상단 소자막 (작은 글씨): 〈실과 5학년 · 6단원 · 9-11차시〉

메인 타이틀 (크고 강렬하게): 에코시터를 구해라! 🏙️

부제 (중간 크기): 건축가 아르카와 지오의 친환경 건설 도전기

하단 (작은 글씨): 게임리터러시 기반 교과융합 수업 자료

[캐릭터 배치]

지오: 오른쪽 하단, 자신감 있는 포즈 (두 팔을 옆으로 벌리고 미소)

아르카: 왼쪽 하단, 홀로그램 태블릿을 들고 서 있는 포즈

[연출 포인트]

- ▶ 타이틀이 게임 로딩 화면처럼 나타나는 느낌 연출.
- ▶ 왼쪽(오염)과 오른쪽(친환경)의 극명한 대비가 핵심 비주얼.
- ▶ 처음부터 "이건 게임 같은 수업이야"라는 인상을 심어주는 것이 목적.

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 2 지오 소개)

[배경 및 레이아웃]

지오의 방. 어두운 방에 모니터 빛만 켜진 분위기.

벽에 도시건설 게임 포스터. 책상 위에 모니터, 키보드, 간식.

화면 오른쪽에 지오 캐릭터. 왼쪽 위에 나레이션 박스.

[캐릭터]

지오: 모니터 앞에 앉아 게임 컨트롤러를 잡고 있음.

자신감 넘치고 약간 으스스한 표정.

[나레이션 박스 (화면 상단)]

5학년 2반 박지오.

게임이라면 자다가도 일어나는 아이.

특히 도시건설 게임이라면 — 나는 천재야.

[지오 대사]

지오: "또 클리어! 역시 나는 재능이 있어. 일단 제일 싸고 빠른 걸로 다 지으면

되거든~ 이게 바로 나의 필승 전략!"

[연출 포인트]

- ▶ 밝고 유쾌한 첫 등장. "싸고 빠른 게 최고"라는 지오의 철학이 자연스럽게 드러남.
- ▶ 학생들이 "나도 저렇게 함"이라고 공감하는 장면.
- ▶ "필승 전략"이라는 말이 나중에 완전히 뒤집히는 복선.

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 3 게임오버 — 도시 붕괴)

[배경 및 레이아웃]

같은 방. 모니터 화면이 빨간색으로 물들며 경고창이 가득 뜨는 장면.
모니터 화면 클로즈업 + 지오의 황당한 얼굴이 화면 옆에 배치.

[모니터 화면 (게임 UI 스타일 경고창)]

● GAME OVER

⚠️ 오염 게이지: 100% 초과

🏙️ 도시 대기오염으로 주민들이 모두 떠났습니다.

💰 예산 부족으로 친환경 전환 불가

→ 에코시티가 붕괴되었습니다.

[캐릭터]

지오: 의자에서 뒤로 젖혀지는 황당한 표정.
두 눈이 동그랗게 커진 충격 표정.

[지오 대사]

지오: "또?! 이번엔 진짜 잘 지었는데?! 콘크리트도 제일 많이 썼고,
공장도 빠르게 세웠는데 왜 게임오버야!!"

[나레이션 박스]

지오는 오늘도 같은 방식으로 지었다.

제일 싸고 빠른 자재로.

환경? 그런 건 나중에 생각해도 되는 거 아닌가?

[연출 포인트]

- ▶ 빨간 경고창이 화면 가득 뜨는 시각적 충격이 포인트.
- ▶ 지오의 황당함 + 억울함이 코믹하게 표현되어야 함.
- ▶ 학생들이 "왜 게임오버가 됐을까?"를 궁금해하게 만드는 것이 목적.

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 4 아르카 등장 — 충격의 첫 만남)

03 / 09

[배경 및 레이아웃]

같은 방. 게임오버 직후, 모니터에서 강렬한 흰 빛이 쏟아짐.
빛 속에서 홀로그램 같은 파란 선들이 방 안으로 퍼지며 아르카가 착지.

[캐릭터]

지오: 왼쪽, 의자에서 벌떡 일어나 뒤로 물러선 포즈. 놀란 표정.

아르카: 오른쪽 중앙, 모니터 앞에 막 착지한 포즈.

코트가 바람에 날리는 느낌. 홀로그램 태블릿을 들고 있음.

표정은 당황했지만 위엄을 유지하려는 어색한 표정.

[대사]

아르카: "위치 확인... 에코시티 외부... 여기는 어디입니까?"

(주변을 두리번거리며) "설계 데이터가 다릅니다. 이 공간은..."

지오: "으아아아!!!! 뭐야 뭐야!!! 게임에서 사람이 나왔어!!!!"

아르카: (지오를 바라보며 분석하듯) "당신이... 이번 게임오버의 원인 플레이어군요."

지오: "나한테 왜 나와요!!!"

[연출 포인트]

- ▶ 아르카가 위엄 있게 등장하려 했지만 상황이 혼란스러운 코믹한 첫 만남.
- ▶ 지오의 공포 반응 + 아르카의 어색한 침착함이 대비되는 유머.
- ▶ "게임오버의 원인 플레이어"라는 말이 핵심 — 지오가 뭔가 잘못했음을 암시.

[아르카 현실 적응 코믹 장면 (소 컷 삽입 가능)]

아르카가 지오 방의 에어컨을 가리키며:

아르카: "저 장치... 에너지 낭비 디바이스 감지됨. 환경 게이지 -5."

지오: (힘없이) "...그냥 에어컨이에요."

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 5 개념 ① — 자재 선택의 비밀)

[배경 및 레이아웃]

배경이 게임 화면으로 전환되는 느낌.

아르카의 홀로그램 태블릿이 크게 펼쳐지며 두 가지 자재 비교 화면이 등장.

왼쪽: 일반 콘크리트 이미지 / 오른쪽: 재활용 자재 (페트병·목재 재활용) 이미지

[캐릭터]

아르카: 홀로그램 화면을 가리키며 설명하는 포즈. 진지한 표정.

지오: 팔짱 끼고 반신반의하며 듣는 표정.

[대사]

아르카: "게임오버 원인 분석 완료. 첫 번째 — 자재 선택 오류입니다."

지오: "자재요? 저 제일 싸고 튼튼한 콘크리트 골랐는데요?"

아르카: "콘크리트는 생산 과정에서 탄소를 대량 배출합니다."

오염 게이지를 매 턴 상승시키는 디버프 자재입니다."

지오: "디버프?! 그럼 뭘 써요?"

아르카: "재활용 자재를 보십시오. 폐자재·목재·재활용품 — 환경 게이지 버프 적용."

지오: "...페트병으로 집을 지어요?"

아르카: "실제로 짓습니다. 그리고 훨씬 지속 가능합니다."

[교육 내용 박스 (게임 스탯 UI 스타일)]

 자재 선택이 건설에 미치는 영향

일반 콘크리트		재활용 자재
탄소 배출 많음	vs	탄소 배출 적음
비용 저렴		초기 비용 비쌀 수 있음
환경 부담 큼		환경 부담 적음

✅ 친환경 건설 구조물은 자연에서 얻거나 재활용 가능한 자재를 사용합니다.

예) 재활용 목재, 폐자재 활용, 흙벽돌 등

[연출 포인트]

▶ 아르카의 "디버프 자재"라는 표현이 학생들에게 직관적으로 와닿는 핵심.

▶ 지오의 "페트병으로 집을 지어요?" 반응이 학생들의 실제 반응과 같음 → 웃음 + 호기심.

▶ 교육 박스는 게임 아이템 비교 UI 스타일로 디자인.

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 6 개념 ② — 에너지원의 선택)

04 / 09

[배경 및 레이아웃]

아르카의 홀로그램 화면에 에너지 비교 화면.

왼쪽: 굴뚝 연기 나오는 화력발전 / 오른쪽: 태양광 패널 + 풍력 발전기.

배경에 에너지 게이지 바가 두 개 나란히 보임.

[캐릭터]

아르카: 태양광 패널 쪽을 가리키며 설명. 약간 흥분된 표정 (이쪽을 더 좋아하는 기색).

지오: 고개를 갸웃하며 생각하는 표정.

[대사]

아르카: "두 번째 오류 — 에너지원 선택입니다. 당신은 계속 일반 전기만 사용했군요."

지오: "일반 전기가 편하잖아요. 그냥 꽂으면 되니까."

아르카: "일반 전기는 에너지 효율 스탯을 매 턴 소모시킵니다."

반면 태양광 패널은 — 한 번 설치하면 계속 에너지를 생산합니다."

지오: "태양광이 그렇게 좋아요?"

아르카: "태양광, 풍력, 지열 — 자연에서 얻는 에너지는 마르지 않습니다."

게임에서는 이것을 '무한 에너지 버프'라고 부르죠."

지오: "무한 버프?! 그거 사기 아니에요?"

아르카: "사기가 아닙니다. 현실입니다."

[교육 내용 박스]

⚡ 친환경 에너지 = 자연에서 얻는 에너지

· ☀ 태양광 에너지 — 태양광 패널로 전기 생산 (싱가포르 슈퍼트리 그로브)

· 🌬 풍력 에너지 — 바람으로 전기 생산

· 🌍 지열 에너지 — 땅 속 열로 에너지 생산

✅ 친환경 건설 구조물은 이런 자연 에너지를 최대한 활용하여 전기 사용량을 줄입니다.

예) 독일 바이오 솔라 하우스 — 태양광 패널로 전기를 자급자족

[연출 포인트]

▶ "무한 에너지 버프"라는 표현이 학생들에게 가장 인상적으로 남는 대사.

▶ 아르카가 태양광 쪽을 말할 때 살짝 흥분하는 표정이 캐릭터를 더 생동감 있게 함.

▶ 실제 사례 (슈퍼트리, 바이오 솔라 하우스)를 박스에 명시하여 교과서 연결.

[배경 및 레이아웃]

화면이 두 구역으로 나뉨.

왼쪽 위: 빗물을 모으는 탱크 + 식물로 흘러가는 파이프 이미지

오른쪽 위: 수직 정원이 가득한 건물 이미지 (호주 원 센트럴 파크 느낌)

아래에 캐릭터들.

[캐릭터]

아르카: 화면 가운데, 양쪽을 번갈아 가리키며 설명.

지오: 이번엔 눈이 반짝이며 관심을 보이는 표정 (처음으로 진심으로 흥미로운 표정).

[대사]

아르카: "세 번째와 네 번째 오류를 같이 설명하겠습니다. 물과 녹지입니다."

지오: "물ियो? 수도 연결했는데요."

아르카: "빗물을 그냥 버렸군요. 빗물을 모아 식물에 공급하면 수자원 절약 버프 + 식물 성장 버프가 동시에 발동됩니다."

지오: "빗물을 재활용한다고요?"

아르카: "네. 그리고 보십시오 — (오른쪽 화면을 가리키며)

건물 벽면에 식물을 심으면 어떻게 될까요?"

지오: "공기가 깨끗해지나요?"

아르카: "정확합니다. 공기 정화 버프. 주민 행복도 버프. 온도 조절 버프.

식물 하나가 세 가지 버프를 동시에 발동시킵니다."

지오: "...식물이 그렇게 사기급이었어요?"

[교육 내용 박스]

💧 빗물 재활용

· 빗물을 탱크에 모아 식물에 공급

· 수자원 절약 + 생태계 보호

예) 싱가포르 슈퍼트리 그로브 — 빗물 수집 → 식물 공급

🌿 수직 정원 / 옥상 정원

· 건물 벽면·옥상에 식물 배치

· 공기 정화 + 도시 온도 낮춤 + 주민 만족도 향상

예) 호주 시드니 원 센트럴 파크 — 수직 정원으로 공기 정화

🏠 고효율 단열재

· 건물 내부 열 손실 차단

· 이중창, 단열벽 → 난방비 절감

예) 독일 바이오 솔라 하우스 — 고효율 단열재로 에너지 자급자족

[연출 포인트]

▶ 지오가 처음으로 진심으로 관심을 보이는 장면 — 캐릭터 변화의 시작점.

▶ "식물이 사기급이었어요?" 대사가 학생들의 웃음 + 기억에 남는 포인트.

▶ 세 개 개념을 한 화면에 담되 박스로 명확히 분리하여 가독성 확보.

[배경 및 레이아웃]

배경이 다시 지오의 방으로 돌아옴.

모니터 화면에 "에코시티" 게임 로고가 떠있고,

그 아래에 빈 게임 화면 (새 게임 시작 전 빈 도시 부지).

[캐릭터]

아르카: 지오 쪽을 바라보며 모니터를 가리키는 포즈. 처음으로 따뜻한 미소.

지오: 모니터를 보며 눈이 반짝이는 표정. 뭔가 의욕이 생긴 표정.

[대사]

아르카: "이제 당신은 이 게임의 규칙이 왜 이렇게 설계됐는지 이해했습니다."

지오: "그러니까... 환경 게이지가 있는 이유가 현실에서 진짜 환경이 중요하기 때문이고,

자재 선택이 오염 게이지에 영향을 주는 게 현실이랑 같은 거군요?"

아르카: "정확합니다. 게임의 규칙은 현실에서 왔습니다."

지오: "그럼 나도 이런 게임을 만들 수 있어요?"

아르카: (진지하게) "만들 수 있습니다. 지금부터 당신이 게임 개발자입니다."

지오: "오오오!!! 나 게임 개발자!!!"

[하단 안내 텍스트 (게임 퀘스트 수락 UI 스타일)]

🎮 새 퀘스트 수락!

"친환경 건설 카드게임을 직접 만들어라"

→ 다음 시간, 짝과 함께 Claude로 나만의 게임을 코딩합니다.

[연출 포인트]

▶ 지오의 "나도 게임 개발자!" 대사가 학생들에게 다음 시간을 기대하게 만드는 훅.

▶ 아르카가 처음으로 따뜻하게 웃는 장면 — 감정적 클라이맥스.

▶ 퀘스트 수락 UI가 다음 차시로의 자연스러운 브릿지 역할.

【 10차시 시작 】 바이브코딩

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 9 오늘 만들 게임 소개)

[배경 및 레이아웃]

화면 중앙에 완성된 카드게임 샘플 화면 (프로토타입 게임 캡처).

좌측 상단에 아르카 작은 캐릭터 이미지 + 말풍선.

우측에 오늘 목표 안내 박스.

[아르카 말풍선]

"지오가 직접 코딩한 게임입니다. 여러분도 만들 수 있습니다."

[화면 구성]

중앙: 프로토타입 카드게임 캡처 화면

(수치 4개 게이지 바 + 카드 + 선택 버튼 보이는 화면)

[교사 안내 멘트]

"지난 시간에 아르카에게 배운 친환경 건설 개념이 기억나나요?"

오늘은 그 개념이 담긴 카드게임을 직접 만들 거예요.

화면에 보이는 것처럼 — 수치 바, 카드, 선택 버튼이 있는 게임이에요.

짜과 함께 Claude에 프롬프트를 붙여넣으면 이 게임이 만들어집니다."

[학생 활동 안내]

✅ 오늘 할 일

1. 짜과 함께 앉기
2. 스마트기기에서 Claude 접속
3. 선생님이 주는 프롬프트 붙여넣기
4. 게임 완성 후 저장

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 10 Claude 접속 + 프롬프트 안내)

06 / 09

[배경 및 레이아웃]

단계별 안내가 순서대로 표시되는 깔끔한 레이아웃.

좌측에 단계 번호 + 설명, 우측에 화면 캡처 이미지.

[화면 구성]

STEP 1: claude.ai 접속 화면 캡처

STEP 2: 새 대화 시작 화면

STEP 3: 프롬프트 붙여넣기 화면

[교사 안내 멘트]

"선생님이 카드에 적힌 프롬프트를 나눠줄게요.

그 내용을 Claude 대화창에 그대로 붙여넣으면 됩니다.

복잡한 코딩은 Claude가 다 해줘요.

여러분은 프롬프트를 넣고 결과를 확인하면 됩니다."

[학생 활동]

- 교사가 프롬프트 카드 배부
- 짜이 함께 claude.ai 접속
- 프롬프트 전체 복사 → Claude 대화창에 붙여넣기
- 전송 후 결과 기다리기

[주의사항 박스]

⚠ 주의

- 프롬프트 전체를 복사해야 해요 (일부만 하면 게임이 이상하게 만들어져요)
- 결과가 나오는 데 1-2분 걸릴 수 있어요
- 오류가 나면 선생님께 바로 말해요

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 11 코딩 진행 + 팁)

[배경 및 레이아웃]

Claude가 HTML 코드를 생성하는 화면 캡처 + 완성된 게임 화면 나란히 배치.
하단에 팁 박스.

[교사 안내 멘트]

"Claude가 코드를 만들어주면 화면 오른쪽 위에 '복사' 버튼이 나와요.
그 코드를 복사해서 새 파일에 붙여넣고 .html로 저장하면 게임이 완성돼요.
짝과 함께 역할을 나눠보세요.
한 명이 타이핑, 한 명이 확인하면 더 빨리 할 수 있어요."

[팁 박스]

- 💡 잘 안 될 때
 - 게임이 이상하게 만들어졌다면?
 - Claude에게 "수정해줘: [고치고 싶은 부분]"이라고 말하면 돼요
 - 게임 제목을 바꾸고 싶다면?
 - "게임 제목을 '우리 반 에코시티'로 바꿔줘"라고 말해보세요
 - 화면이 이상하면?
 - 브라우저 새로고침 (F5)

[학생 활동]

- Claude 코드 생성 완료 확인
- 코드 복사 → 메모장(또는 교사 지정 도구)에 붙여넣기
- .html 파일로 저장
- 브라우저에서 열어서 플레이 테스트
- 원하는 부분 수정 요청 (선택 활동)

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 12 저장 + 공유)

[배경 및 레이아웃]

완성된 게임 화면 캡처 크게 배치.
하단에 저장·공유 방법 안내.
우측 상단에 아르카 작은 캐릭터 + 격려 말풍선.

[아르카 말풍선]

"완성 축하드립니다. 당신들은 방금 게임 개발자가 되었습니다."

[교사 안내 멘트]

"게임이 완성됐으면 파일을 선생님께 제출하거나
QR코드/링크로 친구들과 공유할 준비를 해요.
다음 시간에는 짝의 게임을 플레이할 거예요!"

[학생 활동]

- 완성된 게임 파일 저장 확인
- 파일 이름: [모듬이름]_에코시티게임.html
- 교사 지정 방법으로 제출 (구글 클래스룸, USB, 이메일 등)
- 제출 후: 직접 만든 게임 한 번 더 플레이해보기

【 11차시 시작 】 플레이테스트 + 정리 슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 13 짝 게임 교환 플레이)

[배경 및 레이아웃]

두 짝이 서로 기기를 교환하는 일러스트 또는 사진.
옆에 플레이 규칙 안내 박스.

[아르카 말풍선]

"게임은 만드는 것보다 플레이하는 것이 더 많은 것을 알려줍니다."

[교사 안내 멘트]

"이번에는 짝이 만든 게임을 플레이해봐요.
우리 짝이 어떤 카드를 만들었는지, 어떤 선택이 어렵게 설계됐는지 느껴보세요.
플레이하면서 이 게임이 친환경 건설을 잘 표현했는지 생각해보세요."

[학생 활동]

- ① 짝과 기기 교환
- ② 짝이 만든 게임 플레이 (카드 6장 전부)
- ③ 클리어하거나 게임오버되면 기록:
 - 어떤 선택이 가장 어려웠나요?
 - 왜 게임오버가 됐나요? (어떤 선택 때문에?)

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 14 피드백 + 토론)

08/ 09

[배경 및 레이아웃]

토론 느낌의 배경. 말풍선 아이콘들이 배치된 깔끔한 레이아웃.
중앙에 토론 질문 3개가 크게 표시됨.

[교사 안내 멘트]

"짝과 함께 이야기해봐요. 정답은 없어요.
게임을 만들면서 알게 된 것, 느낀 것을 솔직하게 나눠보세요."

[토론 질문 3개]

 함께 이야기해봐요

Q1. 어떤 선택이 환경에 가장 큰 영향을 미쳤나요?
그 선택의 결과가 현실에서도 같을까요?

Q2. 게임 규칙(수치 변화)을 설계하면서 가장 어려웠던 점은?
(교사 제공 게임이지만 플레이하면서 "이건 왜 이렇게 설정됐을까?" 생각해보기)

Q3. 친환경 건설이 왜 어려운 선택일까요?
(비용, 시간, 기술 등)

[학생 활동]

- 짝과 3가지 질문 토론 (5분)
- 1-2모둠 발표

슬라이드별 상세 스크립트 (슬라이드 15 아르카 마무리 + 정리)

[배경 및 레이아웃]

슬라이드 1의 배경과 같은 구성 (오염 도시 vs 친환경 도시 대비).
단, 오른쪽 친환경 도시가 훨씬 더 크고 밝게 강조됨.
아래에 아르카와 지오가 나란히 서 있음.

[캐릭터]

아르카: 홀로그램 태블릿을 닫으며 지오에게 고개를 끄덕이는 포즈.
지오: 뿌듯한 표정으로 손을 흔드는 포즈.

[아르카 대사]

아르카: "당신들은 오늘 게임의 규칙을 이해하고, 직접 만들었습니다.
게임 속 선택이 현실의 건설 기술과 연결된다는 것도 알게 됐죠."
지오: "처음엔 그냥 싸고 빠른 게 최고인 줄 알았는데...
환경 게이지가 왜 있는지 이제 알 것 같아요."
아르카: "에코시티로 돌아가겠습니다. 임무 완료."
지오: "또 와요! 다음엔 교통 기술 게임도 만들어봐요!"
아르카: (모니터 화면으로 돌아가며) ".....고려해보겠습니다."

[정리 박스 (게임 엔딩 크레딧 UI 스타일)]

 오늘 우리가 한 것

✔ 친환경 건설 구조물의 특징을 이해했습니다
(자재·에너지·물·녹지·단열재)

✔ 게임의 규칙이 현실 건설 기술과 연결됨을 발견했습니다

✔ 직접 카드게임을 코딩하고 플레이테스트했습니다

[연출 포인트]

- ▶ 아르카의 마지막 "(교통 기술) 고려해보겠습니다" — 다음 단원 복선 + 웃음 포인트.
- ▶ 지오의 성장이 느껴지는 마지막 대사 — 처음의 "싸고 빠른 게 최고"에서 변화.
- ▶ 정리 박스는 학습목표 달성 여부를 학생이 스스로 확인하는 체크리스트 형태.

제작 참고사항 (캔바 / 제미나이 제작용)

■ 이미지 생성 프롬프트 기본값 (제미나이용)

"Korean webtoon style, elementary school girl with short black hair,
light green hoodie, jeans, headset around neck, expressive cartoon face,
white background cutout character" ← 지오 기본 프롬프트

"Korean webtoon style, future architect character, white safety helmet,
light blue coat with blueprint pattern, hologram tablet in hand,
silver-white short hair, calm analytical expression,
white background cutout character" ← 아르카 기본 프롬프트

■ 전체 컬러 톤

- 9차시 슬라이드: 따뜻한 초록 계열 + 디지털 블루
- 10차시 슬라이드: 깔끔한 흰색 + 초록 포인트
- 11차시 슬라이드: 밝고 따뜻한 느낌

■ 교육 내용 박스 스타일

- 게임 UI 아이템 창 느낌 (둥근 모서리, 아이콘 + 텍스트 조합)
- 색상: 초록 계열 배경 + 흰 텍스트 또는 흰 배경 + 초록 테두리

게이미터러시 기반 AI 게임제작형 수업자료 만들기

• Digital × AI 게임제작형 교재 기반 연수 •

발 행 일 | 2026년 7월 24일

발 행 처 | 게임문화재단

발 행 인 | 유병한

지 은 이 | 이재호, 김관중, 정지원

감 수 | 김현경, 강세진

주 관 | 게임문화교육원

운 영 | (사)한국창의정보문화학회

주 소 | 서울특별시 서초구 방배로 114 다이치빌딩 2층 (게임문화재단)

전 화 | 02-586-3558

이 메 일 | 3cgameliteracy@gmail.com

I S B N | 979-11-24801-01-7(03370)

[비매품]

- 이 책의 내용에 대한 저작권은 게임문화재단에 있으며, 2026 교사 게이미터러시 사업의 재정 지원에 의해 제작된 것입니다.
- 이 책을 게이미터러시 관련 교육 및 연수에 사용하시는 출처를 명시하여야 합니다.
- 이 책의 내용을 무단으로 복제 또는 전재하는 것은 법적으로 금합니다.

비매품/무료

03370



9 791124 801017

ISBN 979-11-24801-01-7